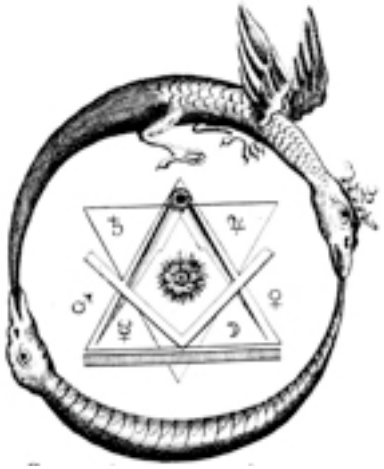
# BESTIARIUM



En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen-âge regroupant des fables et des moralités sur les «bêtes», animaux réels ou imaginaires.

Le Bestiarium est un bestiaire vivant. Un livre qui se déploie, en trois dimension, en chair et en os. Chaque page révèle une nouvelle créature, qui fascine le lecteur par ses atouts étranges, son aspect extraordinaire, ses nageoires, son triple-museau, ou son oreille en guise de nombril... Mais la bête est vite détrônée, car le lecteur tourne la page, et c'est au tour d'une nouvelle bête curieuse d'attirer l'oeil sidéré du lecteur.

La zinnode «Bestiarium» représente le spectacle qu'offre le bestiaire aux yeux du lecteur. Le souvenir des pages déjà parcourues, le jaillissement de la page ouverte, et les surprises cachées dans les pages à venir.

Au début de la parade, le Bestiarium est tel un livre fermé qu'on s'apprête à découvrir, les créatures sont encore cachées entre les pages fermées. La reliure, la belle couverture, donnent envie mais on ne distingue par encore les curiosités qui se cachent à l'intérieur. A ce stade, toutes les créatures de la zinnode sont emmaillotées, emballées, empaquetées. Le spectateur se demande ce qui se cache dans ces gros paquets difformes sur pattes... et lorsque la parade démarre, le coup d'envoi est lancé pour ouvrir le livre et découvrir la première créature.

Tout au long de la parade, les créatures empaquetées sont révélées les unes après les autres, comme les pages d'un livre qu'on tourne. Chaque nouvelle éclosion est un véritable événement, une cérémonie, un rituel se met en place pour déballer, mettre en forme, maquiller, installer, célébrer la nouvelle bestiole.

La scénographie consiste en une série de modules en bois qui s'agencent différemment suivant la créature qui se déploie. Ces cubes avancent tout au long de la parade comme les pages du livre. Ces cubes forment un socle, un piédestal, un escalier, un chemin, une plate-forme, un mur. Inspirée de la chaussée des géants, elle est mouvante, elle s'adapte, se meut, se transforme. Cette scénographie demande de la manipulation, du déménagement, du transport. Lorsqu'une créature se pavane sur son socle, elle réalise à peine que son petit monument commence déjà à se déconstruire de l'arrière, que les petits ouvriers du livre ont déjà anticipé sur la page suivante et que quelque chose de nouveau est déjà en train de commencer à exister là-bas un peu plus loin.

Ouroboros, l'Escarboucle, le Centaure, le Sphinx, les Gnomes, l'Hippogriffe, le lièvre lunaire, la Mandragore... Il existe nombre de créatures imaginaires avec leurs particularités, leurs légendes et leurs pouvoirs.

Ici, l'objectif est que chacun des participants élabore un être imaginaire qui serait une version extravertie, débridée, fantasmée de lui-même. Le personnage emballé et caché figurant l'être social et poli, qui se faufile en société, celui qui a de le réserve et des manières, tandis que la créature qu'il cache à l'intérieur ne connaît ni la tenue, ni la discrétion, ni la pudeur, il se pavane et se montre sans scrupule et sans complexe, l'humilité n'est pas de son monde. Il exulte, il explose, il jaillit. C'est l'individu désordre-débridé-vibrant.

La collection des créatures formerait ainsi les êtres de la mythologie des participants de la zinnode, une troupe de créatures originales, inventées par les esprits particuliers qui habitent le groupe, des animaux qui se sont échappés du zoo de nos pensées et qui nous ressemblent.

Quelques exemples de créatures du Bestiarium

Ci-contre, un super-sportif qui n'a pas encore de nom, mais qui, en plus de mener une vie d'athlète sans faille, possède un petit double à l'intérieur de lui-même pour prendre le relais quand il est trop fatigué.

Sinon, Bébé-poison est un gros bébé très dangereux, car avec le poison qu'il met dans son biberon, il tente les autres enfants et les croque. Nous avons aussi Obesita, une princesse toute rose, qui est devenue une grosse boule à force de se goinfrer de chocolat et de se regarder dans le miroir, Fobos est un drôle de loup-garou qui tient des moutons en laisse, Sadiqua, une sirène exterminatrice d'animaux marins, et j'en passe...

Les créatures des participants vont ainsi se développer et se préciser au cours du processus de fabrication de la zinnode. Ils vont développer l'aspect visuel de leur créature en concevant et en fabriquant leurs costumes, travailler le personnage au niveau du jeu, et mettre sur pied leur «coming-out» en travaillant la disposition des modules, en se coordonnant avec leur équipe de préparateurs et d'accessoiristes, pour faire une apparition fabuleuse et tonitruante.

Le «coming-out» ou l'éclosion

Chaque éclosion de créature engagera l'ensemble de la zinnode. Pour chaque éclosion, chacun sera impliqué, les musiciens accompagneront musicalement l'avènement de la nouvelle créature. Celle-ci sera déballée, habillée, rafistolée, maquillée par une troupe de co-équipiés. Les déménageurs déplaceront, agenceront les modules. Les crieurs publics annonceront et acclameront. Les artificiers interviendront éventuellement pour la mise en scène de l'apparition (bulles de savon, ou autre apparat d'éclosion). Les chargés de titre tiendront le nom de la Bête dans les hauteurs.

Les éclosions auront lieu assez vite les unes derrière les autres, ainsi le monument d'une créature en train d'éclore commencera déjà à se déconstruire, car le socle de la créature suivante sera déjà en préparation. Chaque créature prend vite la place de la précédente sous les feux de la rampe, et la petit communauté qui l'entoure, mélange de bêtes toujours empaquetées et de créatures déballées mais dont l'heure de gloire est déjà passée, s'affaire et se bouscule, comme une petite usine du livre, préparant vite vite la créature suivante, avant que le lecteur ne tourne la page.

Le processus de transformation visible

L'idée est de mettre en scène la transformation du personnage-paquet en créature extravagante. Chaque créature a une petite marche à suivre de construction, un petit mode d'emploi, connu par lui-même et son équipe de préparateurs. Chaque participant, son heure venue, se métamorphosera à vue du public. La transformation est un moment préparé et chorégraphié, qui est au coeur du spectacle.

Une fois qu'un participant a conçu sa créature, tout un pan du travail consistera à mettre en place les manipulations liées à sa transformation, comme un temps de spectacle. Les manipulations ne doivent donc pas être escamotées. S'il y a besoin de trois minutes pour installer les ailes de la créature, les trois minutes d'installation doivent être assumées. Il ne faudra pas les mettre vite vite comme si de rien n'était, mais au contraire, travailler cette installation comme un élément de jeu et de spectacle, l'installation des ailes fera partie de l'avènement de la nouvelle extraordinaire créature de ce Bestiarium.

Les cocons, les colis

Les créatures emballées dans du kraft ou de la toile de jute, du papier journal, du papier-cadeau, du papier-bulle, ficelées, scotchées donne un aspect homogène à la zinnode à son départ. Homogène et non uniforme, car l'idée est de raconter que ce qui cache nos particularités, c'est le code social, qui nous enveloppe dans un petit paquet de paroles, de vêtements, de manières, et qui nous permet ainsi de vivre parmi les autres, en société.

Cette créature emballée, c'est comme quelqu'un dont on nous a souvent parlé, mais qu'on n'a jamais rencontré. C'est la sonorité d'un nom, qui ne révèle pas de visage. Rencontrer cette personne, lui parler, la découvrir la comprendre peu à peu, c'est retirer l'emballage bout par bout et trouver la créature qui existe dans le colis caché sous diverses couches d'emballage.

Les modules en bois

Le principe de scénographie est basé sur une série de modules en bois qui avanceront avec la zinnode au fur et à mesure de l'avancée de la parade.

Ce tas de modules avance. Les modules de l'arrière sont sans arrêt déplacés vers l'avant créant une forme de chemin modulable et sans fin, c'est le trajet du lecteur dans le livre, les pages qui défilent.

Nous aimerions maintenir un maximum de transparence, afin que le public puisse voir au travers de la structure. Certains cubes, cependant, seront pleins, car ils serviront de rangements pour des petits accessoires.

L'idée de transformer certains modules en instrument a également été évoquée pour les enfants-musiciens qui formeront un groupe satellite (ponctuel) autour du groupe de musiciens adultes.

Il y aurait 30-35 cubes pour une zinnode de 80 participants. Un cube pourra être porté par une personne seule.

Le Bestiarium, Version Papier

Comme cette zinnode s'articule autour du livre, nous aimerions obtenir à la fin du projet un vrai bestiaire en papier avec les créatures de la zinnode.

Chaque double-page comprendrait une photo de la créature lorsque le costume est finalisé, et un texte, rédigé par chaque participant, qui conte la légende de sa créature.

Les éléments du passé des créatures, leurs habitudes, leurs modes de vie particuliers seront également illustrés sur les faces des modules de la scénographie.